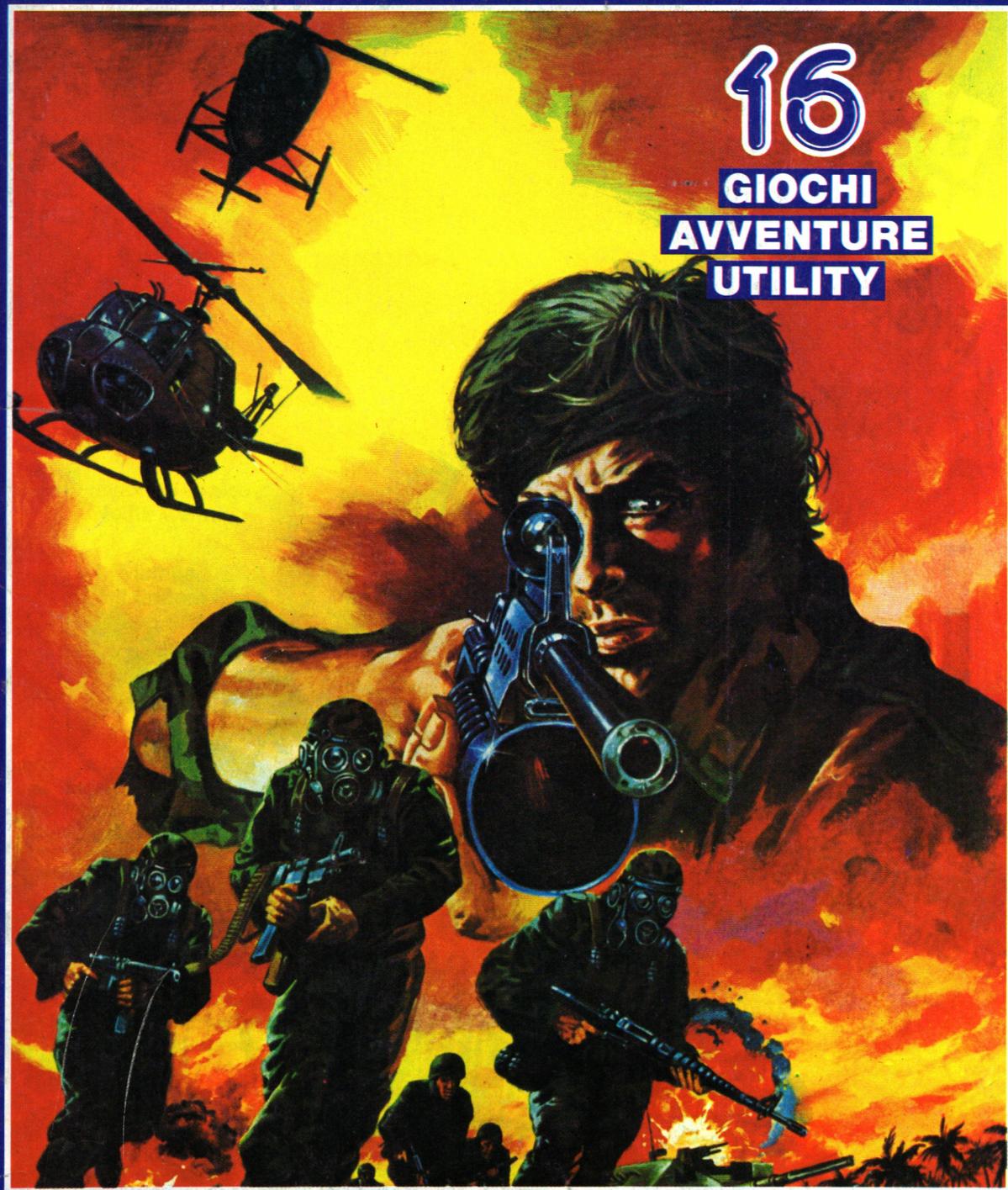


LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



16

GIOCHI

AVVENTURE

UTILITY

DAL FILM EYE OF THE EAGLE, SANTIAGO PROD.

TRONMEGA

TITOLI

TERRA 2000

SURVIVAL

SALTA!

SOGNO

SOLDATO

COLORI

IMPOSSIBILE!

LAZER SCHOOL

MEDIEVAL II

MEGA PLOT

METROPOLITANA II

ALIENI

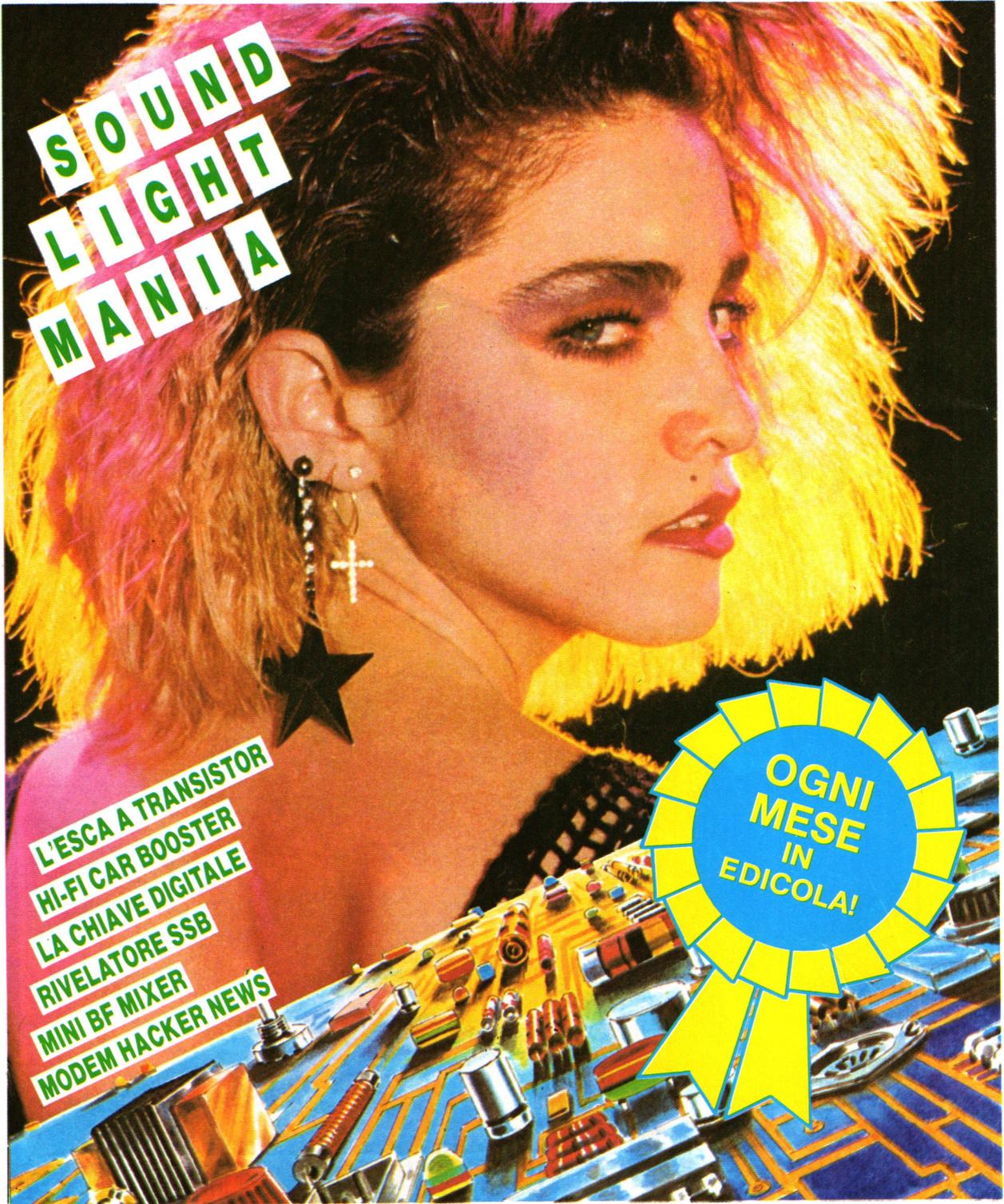
BABY

CARAMBOLA

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA



SOUND
LIGHT
MANIA

L'ESCA A TRANSISTOR
HI-FI CAR BOOSTER
LA CHIAVE DIGITALE
RIVELATORE SSB
MINI BF MIXER
MODEM HACKER NEWS

OGNI
MESE
IN
EDICOLA!



N. 54 - NOVEMBRE 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ TRONMEGA

■ IMPOSSIBILE

■ TITOLI

■ LAZER SCHOOL

■ TERRA 2000

■ MEDIEVAL II

■ SURVIVAL

■ MEGA PLOT

■ SALTA!

■ METRO II

■ SOGNO

■ ALIENI

■ SOLDATO

■ BABY

■ COLORI

■ CARAMBOLA

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



TRON MEGA (48K)

Ecco uno dei più classici shoot-em-up, uno di quei giochi nei quali l'unica cosa che conta è sparare a qualunque oggetto si muova. In realtà sul pianeta Tronmega la faccenda è un po' più complicata: qui infatti si è rifugiata una banda di ladri intergalattica che si è impadronita dei gioielli della principessa di Olimandio. Su questo stesso pianeta avevano già predisposto un esercito di autonomi che avrebbe impedito l'accesso a chiunque risultasse indesiderato. Ovviamente a questo punto entri in gioco tu e la tua favolosa astronave, il cui compito è di perlustrare tutto il pianeta alla ricerca dei gioielli rubati. Non ti è concesso di fermarti neanche un attimo, né di ragionare di fronte al nemico: devi sparare ed evitare i suoi colpi; semplice, no? Senza un qualche aiuto non riusciresti mai a portare a termine la missione; infatti, guarda caso, il computer che controlla tutte le difese del pianeta, causa un guasto, non ha protetto i centri di rifornimento. Questi ultimi sono dei quadrati all'interno dei quali c'è un piccolo "confetto" che cambia colore in continuazione: per avvalerti dei suoi poteri devi distruggerlo con il tuo laser. A seconda del colore che aveva un attimo prima di essere disintegrato, ti regalerà eccezionali poteri (non sempre però!). Ecco l'elenco delle corrispondenze tra i colori ed i poteri: Rosso = aggiunge una bomba; Giallo = schermi difensivi. La tua nave è invulnerabile per 10 secondi; Cyan = vinci una vita extra; Blu = i controlli sono invertiti; Rosa = perdi una vita; Verde = laser ammutolito. Rimani indifeso per dieci secondi.

Come avrai notato, gli ultimi bonus sono tutt'altro che utili, perciò stai molto attento a distruggere queste costruzioni (ne troverai due proprio al-



l'inizio del gioco).

In molte occasioni non riuscirai ad uccidere tutti i nemici ed allora potrai usare le bombe che distruggono tutto quello che c'è sullo schermo. Ovviamente ne hai un numero limitato, ma te ne puoi procurare sparando al bonus quando è di colore rosso: ricordati infine che, per lanciare una bomba, devi premere lo spazio (tutti i tasti sono comunque ridefinibili).



BABY (48K)

Una volta tanto sono i bambini i protagonisti di un gioco, per nulla violento. La storia è molto semplice:

dei soliti cattivoni hanno fatto una razzia in un villaggio amico ed hanno rapito tutti i bambini. Il tuo compito è quello di ritrovarli: tutto qui. Facile no? Attendi il caricamento del gioco, prova a gironzolare un po' e vedrai che la missione non è affatto semplice come potrebbe sembrare. La difficoltà maggiore è data dalle dimensioni del luogo in cui sono stati nascosti i bambini: giocare senza seguire una mappa è quasi impossibile e te ne accorgerai ben presto. Non hai armi a disposizione e l'unico modo che hai per combattere contro gli indigeni è quello di saltare: così facendo, difatti, li metterai ko per qualche secondo, giusto il tempo per proseguire la tua corsa. Per passare da un punto all'altro del bosco devi entrare nelle porte, facilmente riconoscibili, e scegliere il punto in cui vuoi andare con i tasti Q ed A: premendoli vedrai che il colore del paesaggio cambia, segno che si tratta di luoghi differenti. Per trovare un bambino non è sufficiente localizzarlo (sarebbe troppo semplice!); prima di trovarlo dovrai avere già preso, nella foresta ovviamente, il ciuccio per farlo tacere! Se non lo avrai con te non riuscirai a salvare il baby che continuerà a strillare come un dannato. Ricordati che puoi portare soltanto un ciuccio alla volta (capito a che serve la map-

pa?). Ecco i tasti di gioco:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
SPAZIO = salta/pugni

I bambini da salvare sono soltanto 10 (!) e nella foresta troverai vari bonus che ti consigliamo vivamente di prendere (basta andarci sopra); per il resto, non possiamo che augurarti buona fortuna!

tenzioni; infatti, dopo la fine della guerra si sono costituite bande di teppisti organizzate alla perfezione, che pattugliano sistematicamente tutte le strade per rapinare i viaggiatori.

Tu sei un pilota della Federazione Terrestre e viaggi a bordo di una macchina molto sofisticata, capace di raggiungere la velocità di 320 km/h e armata fino ai denti. Appena il gioco ha inizio hai a disposizione una certa quantità di denaro che devi usare per



SALTA (48K)

L'azione predominante di questo simpatico giochino è, come mostra lo stesso titolo, il salto: qualunque cosa si presenti davanti a te dovrai evitarla e l'unica maniera concessa è proprio quella di spiccare un piccolo volo da terra. Ah, non ti abbiamo però ancora detto che dovrai guidare una speciale automobile da rally attraverso impervi sentieri sabbiosi. Tutto è nato quando il tuo bravo papà ti ha regalato la nuova macchina e tu sei subito andato a farla rimirare ai tuoi amici: loro ti hanno messo subito alla prova e, andati sulla riva del mare, hanno tracciato chilometri e chilometri che dovrai percorrere entro un tempo stabilito. La difficoltà non è solo nella corsa contro il cronometro; tutto il percorso è pieno zeppo di grossi macigni che dovrai assolutamente evitare perché la tua macchina è troppo leggera per reggere un impatto simile. Lungo la strada non mancheranno i falò che incendieranno immediatamente il tuo mezzo se non passerai a debita distanza da essi (in pratica devi volarci sopra); inoltre, la tua corsa è resa ancora più complicata dalla presenza di molti elicotteri che, volando a bassissima quota, ti impediscono di fare grandi salti. L'unico rimedio è colpirla con il tuo cannoncino di bordo (poteva mancare?) prima di volare. Se riuscirai a terminare il percorso vedrai il classico simbolo del traguardo e successivamente il conteggio del bonus fatto in base al tempo impiegato. Nello schermo in basso ci sono tre numeri che mostrano, partendo dalla sinistra: il numero del percorso (la striscia rossa indica la percentuale già attraversata) il carburante, ed il tempo rimasto. I tasti sono ridefinibili premendo 1 nel menu principale; per default sono:

Q = salto
A = giù
O = sinistra
P = destra
M = fuoco



TERRA 2000 (48K)

Una spaventosa guerra nucleare ha sconvolto il paesaggio terrestre che ora somiglia sempre più ad un deserto. I sopravvissuti si sono organizzati per ricostruire tutto quello che è andato perduto ed hanno iniziato dalla ristrutturazione delle maggiori vie di collegamento tra le città più importanti. Purtroppo non tutti gli esseri umani (come spesso accade) hanno buone in-

mettere a punto la macchina per il viaggio.

Innanzitutto devi scegliere il tipo di merce da trasportare: quando effettui la scelta sappi che il 50% del valore del carico ti verrà dato come ricompensa, ma ricordati anche che, più alto è il valore, maggiori saranno le difficoltà che incontrerai nel cammino. Devi quindi decidere la quantità di carburante da comprare (con il tasto su) ed il tipo di armamento da caricare sulla macchina (non ne puoi portare più di uno alla volta); puoi scegliere tra missili terra-terra, a ricerca automatica; super laser ed altre armi ancora; tieni sempre d'occhio la tua disponibilità di liquido.

Dopo tutte queste operazioni puoi iniziare il viaggio: ogni banda di teppisti è organizzata in maniera differente ed usa anche mezzi diversi: ci sono i Crauti che vanno a piedi, gli Alieni che si appostano dietro gli alberi, gli Stradali che usano potenti automobili, i Kamikaze che adoperano motociclette esplosive ed infine i più temibili, i Fuoristrada, che guidano potenti camion armatissimi e che incontrerai prima della fine del gioco (se ci arriverai). Il game supporta tutti i tipi di joystick e i tasti sono tutti ridefinibili.



(48K)

LAZER SCHOOL

Questa volta ti mandiamo ad una scuola di addestramento militare affinché tu sia pronto per ogni successiva missione. L'equipaggiamento concessoti non è molto sofisticato: una tuta protettiva dotata di circolazione autonoma di ossigeno nel caso rima-



nessi sprovvisto dell'apposito casco, ed un fucile mitragliatore. Ti hanno spedito su di un pianeta i cui abitanti, da quello che si sapeva, erano sì ostili, ma il loro grado di civilizzazione era talmente basso che non potevano certo farti del male. Purtroppo per te, appena sbarcato ti rendi subito conto che gli indigeni hanno progredito molto più in fretta di quello che ci si poteva aspettare e le loro intenzioni sono chiaramente quelle di chi non ammette

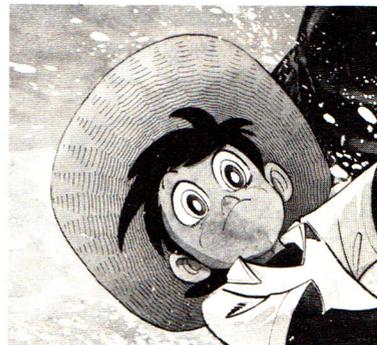
curiosi. Spuntano da tutte le parti come i funghi, perciò dovrai sparare in continuazione ed in tutte le direzioni: il volume di fuoco standard in alcune situazioni non ti sarà sufficiente, quindi non lasciarti sfuggire i vari bonus che incontrerai; tutti hanno la forma di un'arma da fuoco (pistole, fucili, etc.) e basta andarci contro per avvalersene. A volte ti troverai bloccato da particolari palizzate: per proseguire devi girarci attorno stando molto attento alle postazioni fisse difensive che si confondono con il paesaggio. Per ridefinire i tasti è sufficiente premere 1 nel menu principale, quindi 4 per giocare da soli, oppure 5 se siete in due.



CARAMBOLA (48K)

Questa versione della carambola è senza dubbio una delle più giocabili e quindi delle più divertenti. A quei pochi di voi che non sapessero cos'è il gioco della carambola, cercheremo di spiegarlo in due parole. Innanzitutto si pratica sul classico tavolo verde del biliardo e consiste nel mandare tutte le bocce nelle buche con il minor numero possibile di tiri. In questa simulazione le regole non rispettano quelle reali della vera disciplina, che sono molto più complicate e difficili da attuare in un game simulato su di un computer. In Carambola ci sono 6 bocce, tre rosse e tre verdi, più il pallino bianco che è quello che devi colpire tu con la stecca. È possibile giocare anche in due, facendo l'apposita scelta quando appaiono le istruzioni

(in pratica devi premere 1 o 2). Verranno quindi disegnati il tavolo di gioco e le bocce nella loro posizione di partenza, cioè dentro l'apposito triangolo. L'operazione di "spacco" delle bocce è importantissima per i successivi tiri, perché se sbagli il primo tiro può capitare che tutte le bocce rimangano più o meno attaccate, rendendo così impossibili i tiri successivi. Per scoccare un colpo devi scegliere la direzione della boccia bianca spostando il cursore che gira intorno al tavolo con i tasti A (sinistra) e D (destra); quindi decidere la forza (con il tasto L) che viene indicata dai quadratini bianchi in basso a destra; infine, premi enter per vedere quello che accade. Hai tre bocce bianche a disposizione, ognuna delle quali ti permette di fare tre tiri: se non riesci a mandare in buca neanche una pallina con questi tre tiri, un suono cupo ti avvertirà che hai perso una delle bocce, mentre per ogni palla in buca ti viene concesso un tiro in più (ma sempre tre come massimo). Il punteggio viene calcolato in base al quadro in cui ti trovi, al numero del tiro che stai eseguendo ed alla posizione della palla. Degne di nota, la musicchetta di Scott Joplin che accompagna ogni partita ed il demo che parte se non tocchi per cinque secondi nessun tasto.

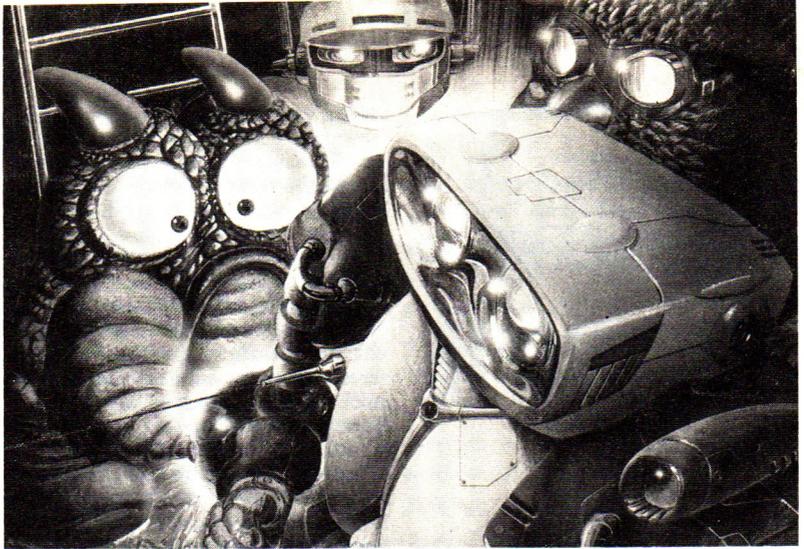


(48K)

SURVIVAL

In questo veloce gioco la cosa migliore da fare è una sola: sparare,

sparare e sparare ancora. Fortunatamente non hai un numero limitato di colpi, ma potresti danneggiare il tuo laser e ciò diminuirebbe il volume di fuoco, importantissimo per sopravvivere. Nello schermo in basso sono presenti vari indicatori, tutti utilissimi, tra i quali spicca il radar: tutto quello che si muove viene visualizzato sul radar da un puntino bianco; sta a te poi vedere se è un nemico o soltanto un asteroide. Le barre colorate mostrano, rispettivamente, l'energia residua dei tuoi razzi, quella del tuo laser e quella della tua energia vitale. Sulla sinistra, i caschi simboleggiano le vite rimaste, mentre sulla destra c'è il punteggio. Lo scopo del gioco è molto semplice: uccidere tutti gli alieni per poter accedere al quadro successivo. Il primo è sinceramente molto lungo da portare a termine perché devi attendere che tutte quelle palline bianche, innocue finché tali, si trasformino in piccole e micidiali astronavi che solo allora potrai disintegrare. Quando senti un sibilo, mettiti in guardia perché vuol dire che da lì a momenti apparirà una di queste astronavi. Il secondo quadro è molto più rapido da completare (a patto di avere le vite infinite di Big!) perché è popolato soltanto (te ne accorgerai!) da serpenti spaziali. Per essere distrutti, questi animali devono essere colpiti in un particolare punto, cioè sul loro brutto muso: ciò implica che li dovrai sempre colpire frontalmente, per cui non sparare loro dietro quando ti hanno sorpassato. Dopo aver disintegrato tutti e 6 i serpenti, passerai al quadro successivo. Qui... qui non ti diciamo proprio nulla, perché ti toglieremo il gusto della novità. I tasti sono ridefinibili, quindi non hai bisogno d'altro per giocare.



MEGA PLOT (48K)

Senza ombra di dubbio, questo è uno dei migliori programmi in assoluto per disegnare con il nostro caro Specy. I menu a discesa, caratteristici di macchine ben più potenti e costose, rendono l'uso di Mega Plot agevole a chiunque, anche a quelli che non hanno mai provato a disegnare un quadrato. Le opzioni sono numerosissime. Come prima cosa ti diciamo quali sono i tasti per muovere il cursore:

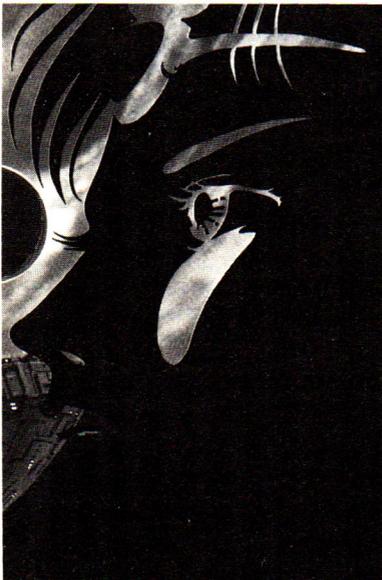
- 6 = sinistra
- 7 = destra
- 8 = giù
- 9 = su
- 0 = conferma

In pratica sono i tasti usati dall'interfaccia joystick Sinclair II. Terminato il caricamento devi premere 0 per entrare nel programma e per prima cosa ti consigliamo di andare a togliere, nel menu Attrs. (attributi), il reverse, altrimenti non vedresti mai i tuoi tratti. Alcune opzioni, come il reverse, possono essere settate on oppure off: per segnalare queste due situazioni il programma usa una V (opzione settata) ed una X (opzione off). Inutile elencare qui le migliaia di operazioni che potrai eseguire, ma alcune sono veramente degne di nota. Prova ad andare nel menu Shapes, seleziona l'opzione Elastic, quindi scegli di tracciare i triangoli. Muovi il cursore in un qualsiasi punto dello schermo e premi 0; spostati, premilo di nuovo e vedrai un triangolo di dimensioni continua-

mente variabili che segue il cursore! Prova ad immaginare quanto sia semplice, con questo metodo, tracciare



una serie di linee da un punto ad un altro dello schermo. Per non parlare poi della possibilità di inserire il testo in un qualsiasi punto dello schermo, duplicarlo, triplicarlo in altezza o in larghezza, inserire le lettere dal basso verso l'alto, e non accenniamo neanche al Font editor e neppure alla possibilità di caricare qualsiasi tipo di font da nastro, anche non alfabetico. E l'ingrandimento? Da un minimo di 2X ad un massimo di 8X, necessario per disegnare pixel per pixel. Ah, dimenticavamo la completa gestione delle finestre, dei pattern e dei brush, dei vari fill e della copia su stampante. Ti ricordiamo infine che l'opzione Undo in alto a destra serve per tornare al disegno immediatamente precedente l'ULTIMA operazione eseguita, ovviamente in caso di errore. Buon divertimento!





METRO II

(48K)

Certamente ti ricorderai della bellissima prima parte di questo entusiasmante gioco che ti vedeva protagonista nella stazione della metropolitana contro numerose bande di delinquenti. Questo è il seguito dell'avventura, sicuramente più complicata, ambientata in un parcheggio a 3 piani. In realtà, dopo aver fatto la necessaria pratica con i colpi che hai a



disposizione, la missione si rivela molto più semplice del previsto. Per rinfrescarti la memoria ti diciamo che non hai a disposizione nessun tipo di arma se non le tue mani: infatti il tuo grande maestro di arti marziali (Chan-Li) è riuscito in breve tempo ad insegnarti le migliori tecniche di difesa e di attacco. Puoi sferrare dei semplici pugni, poco efficaci, dei bei calci davanti e dietro, ed il terribile calcio volante, sicuramente il colpo più efficace. Inutile elencare le combinazioni dei tasti per effettuare i movimenti perché le troverai tu stesso in due minuti: sappi però che il calcione lo ottieni premendo il tasto del fuoco più quello per la direzione alto e sinistra o destra, a seconda della direzione desiderata. Appena iniziato il gioco dovrai stare subito all'erta perché arriverà un teppista in motocicletta che sarà impossibile evitare. Infatti, per proseguire verso i piani inferiori del parcheggio, dove si trova l'uscita, devi innan-

zitutto "disarcionare" il bandito motorizzato. Una volta caduto a terra lo devi riempire di calci e pugni: attento perché arriveranno subito i suoi terribili amici e le cose si complicheranno parecchio. Il nostro consiglio, che è anche l'unico attuabile, è di cercare di combattere sempre con un solo avversario, scappando a destra ed a sinistra. Non ti far circondare assolutamente, altrimenti sarà impossibile sopravvivere: muoviti in continuazione e sferra calci volanti sia a destra che a sinistra. Quando entrerà in gioco il cattivo con la mazza da baseball, colpiscilo subito e impadronisciti dell'arma (andandoci sopra e premendo fuoco); ora sarà tutto più facile. Per accedere ai livelli inferiori devi raggiungere l'ascensore e buttare l'eventuale mazza.



ALIENI

(48K)

Ancora una volta dovrai fare l'eroe e salvare i parenti della tua amata (o del tuo amato) tenuti prigionieri in una base spaziale custodita da giganteschi vermi che, oltre che distruggerti appena ti toccano, sparano anche dei simpatici proiettili. Tutto questo è frutto di un errore genetico che ha creato dei mostri intelligentissimi che hanno attivato il processo di autodistruzione della base. Tu dovrai cercare e trarre in salvo ben dieci persone per poi dirti verso l'uscita. Inizialmente hai a disposizione un potente laser, ma puoi cambiare tipo di arma prendendo i vari bonus che trovi cementati nei muri: sono facilmente riconoscibili perché sono a forma di cerchio con una lettera all'interno; a seconda della lettera avrai un megalaser, bombe, spada di fuoco o le tremende palle di fuoco. Ricordati però che la distanza coperta dai tuoi colpi è sempre molto limitata. Troverai anche dei cerchi con dei punti interrogativi: questi costituiscono soltanto un bonus di punti. Senza dubbio, di vitale importanza è conoscere con esattezza l'ubicazione di tutti i prigionieri: per questo basta andare sulla scritta MAP e vedrai apparire per qualche secondo la mappa della base

con dei puntini lampeggianti che simboleggiano la posizione dei tuoi poveri amici. Non tentare di andare verso l'uscita senza aver salvato almeno 10 uomini perché il congegno che la regola controlla attentamente quello che hai fatto, perciò attendi l'apposita scritta lampeggiante. Se riesci a fuggire dalla base ti attende la parte più difficile, perché l'entrata è custodita da un mostro gigantesco che non appena ti scorderà inizierà a lanciarti contro ogni sorta di mostriciattolo: inutile tentare di scappare, l'unica cosa da fare è distruggerlo. Ma è veramente arduo riuscirci: l'essere è vulnerabile in un solo punto e non saremo certo noi a svelarti quale! Per gli smanettoni un consiglio dal Big: fermate il caricatore e leggete...



SOLDATO

(48K)

Siamo alle solite scaramucce tra terrestri ed impero invasore: questa volta tu interpreterai il ruolo di un coraggioso soldato super sofisticato inviato dalla Federazione Terrestre per salvare tutti i pianeti della nostra galassia dagli invasori. Inizialmente il tuo equipaggiamento comprende un potente, ma limitato, jet-pack ed un mini laser: mini perché il suo volume di fuoco non è sufficiente per contrastare le centinaia di nemici che ti ostacoleranno la strada. Fortunatamente,

lungo la strada troverai dei speciali contenitori che aumenteranno la potenza del tuo laser, dapprima permettendoti di sparare contemporaneamente due palle di fuoco ed infine di lanciare tre raggi della morte. Se vuoi un consiglio, cerca di prendere sempre questi bonus (sono dei cerchi con una P) perché altrimenti non avresti speranza. Stai molto attento ai nemici volanti, i loro colpi sono micidiali e ne bastano un paio per farti fuori. In mezzo allo schermo, in alto, hai l'indicatore dei tuoi danni, che ovviamente aumenta ad ogni colpo subito, mentre sulla sinistra vedi il solito fatidico conto alla rovescia: hai infatti a disposizione un tempo limitato perché le tue riserve di ossigeno sono scarse, perciò devi perlustrare tutto il pianeta nel più breve tempo possibile. Il paesaggio che dovrai percorrere è molto vario e le insidie sono nascoste dappertutto: ricordati che troverai perfino dei vulcani in una giungla preistorica con tanti animaletti simpatici (che ti vogliono fare la pelle...). Evita il contatto con alcuni mezzi cingolati (ne troverai uno appena iniziato il gioco, dopo il primo bonus armi) perché questi ti disintegrano al solo contatto. Inutile dire che la tattica migliore è quella di sparare in continuazione e saltare come dei canguri galattici (non dire di non averli mai visti!).



SOGNO (48K)

Ti è mai capitato di fare un brutto sogno? Be', questa volta la tua fantasia ti ha fatto diventare un prode scienziato del duemila che deve "penetrare" nel sogno dei suoi colleghi per trovare ed uccidere l'Occhio malvagio che riesce a controllare gli esseri umani intrufolandosi, appunto, nei loro sogni. Questo mostro possiede sei teste e tu hai una sola possibilità di eliminarlo: per accedere alla battaglia finale ricordati che dovrai trovare il buco nero. Per entrare nei sogni devi usare una navetta che troverai nella base: con questa potrai passare da un sogno ad un altro, energia permettendo. La navetta viene attivata automaticamente muovendoti sotto le tre sfere; appa-

riranno, quindi, le immagini dei sognatori e quando scorgi quella che desideri visitare premi fuoco. Ci sono dei particolari interruttori che dovrai distruggere per accedere in vani segreti; per proseguire la lotta devi continuare il tuo sogno, perciò non dovrai svegliarti mai. A questo proposito devi prendere delle dosi di sonno profondo custodite nella cassaforte, per accedere alla quale devi avere almeno una carta di accesso. Anche per usare gli ascensori è necessario possedere l'apposita carta. Ti si faranno incontro vari tipi di globi che dovrai assolutamente colpire: i globi Azzurri, una volta colpiti, emettono una capsula che contiene una piccola parte dell'immagine del sognatore; per ogni coppia di capsule raccolte apparirà sul video un carattere dell'immagine (per accedere

allo scontro finale devi completare tutte le immagini). Le capsule contenute nei globi Verdi forniscono l'energia per la navetta in ogni sogno, mentre quelle dei globi Rossi forniscono le carte di accesso alle casseforti e quelle dei globi Grigi le carte per gli ascensori. Se colpisci i demoni giganti avrai per bonus un carattere premio. Ma, se continuiamo, ti spieghiamo tutto il gioco e questo è severamente proibito! Ti possiamo solo dire che i tasti (consigliamo il joystick, però) sono:

Z = sinistra
X = destra
L = su
, = giù
spazio = fuoco
P = pausa
Q = fine



IMPOS SIBILE (48K)

Eh sì, la tua missione sembra davvero troppo ardua per essere portata a termine, ma queste stesse parole sono state già dette altre volte, per cui è probabile che qualche eroico spettromista ce la faccia anche in questo caso. Il gioco è graficamente eccellente ed i più accorti noteranno qualcosa... a voi il compito di scoprire cosa. In questa nuova avventura velocissima impersonerai un agente segreto che è riuscito ad entrare nella base di un gruppo di pazzi scienziati, base che deve essere distrutta ad ogni costo. Purtroppo il luogo è molto vasto e ben protetto da centinaia di robot e raggi laser che ti disintegrano solo se ti avvicini. L'unica arma che possiedi è la tua eccezionale agilità che ti permette di effettuare in continuazione salti e movimenti improvvisi. Per evitare i laser non puoi far altro che volarci sopra facendo una bella capriola (ti consigliamo di fare un po' di pratica lungo i corridoi). Il succo del gioco sta nel trovare una password, cioè una parola, formata da tante lettere: man mano che procedi troverai qualche lettera che dovrai però mettere al giusto posto! Per aiutarti in questo vero e proprio puzzle c'è il tuo pocket computer, visualizzato nello schermo in basso, che si attiva premendo il fuoco. Al centro vengono segnalate le stanze già perlustrate da te, quindi dai sempre loro un'occhiata: per attivare la funzione di ricerca (SEARCH) devi andare da-

vanti agli oggetti che trovi in giro e premere il tasto corrispondente alla direzione su (Q); per dialogare con il computer basta che ti metta di fronte ad uno dei tanti monitor che vedi in giro. Qui puoi decidere quale operazione compiere, a seconda dei casi ov-



vamente. I tasti per muovere l'agente sono:

O = sinistra
P = destra
Q = su/ricerca
A = giù
SPAZIO = capriola

Per fare la capriola nei tunnel basta camminare e premere fuoco, ad esempio P+Spazio, poiché premendo soltanto fuoco si attiva il computer tascabile.

(48K)



MEDIEVAL II



Ecco la seconda parte di Medieval, pubblicato sullo scorso numero: questa volta però il Medioevo non ha più niente a che fare con il nostro eroe che ora si trova a bordo di un... Ippo-grifo, un cavallo volante cioè, in grado anche di sparare qualche colpo di pistola. Nella prima parte del gioco devi attraversare il territorio di Olzabuk, popolato da mostri non molto socievoli, alcuni dei quali volano; altri, molto più intelligentemente, si nascondono in mezzo alle palme e ti lanciano pesanti sassi che ti uccidono appena ti raggiungono. Inutile tentare di togliere di mezzo questi ultimi perché non riuscirai a vederli quasi mai, perciò l'unica cosa che puoi fare è cercare di evitare i loro colpi volando a destra ed a sinistra. Dopo alcune ore di volo vedrai, a terra, dei tizi che somigliano a dei mo-

naci: sono proprio loro che ti lanciano i pericolosi sassi, ma questa volta puoi anche farli fuori (se ci riesci). In questa fase cambiano anche i mostri volanti, ma è abbastanza facile eliminarli. Alla fine di tutto ciò, passerai alla fase successiva ambientata nel mare: ora dovrai stare molto attento ai barcaroli perché, anche se sembrano innocui, sono proprio loro a crearti i maggiori problemi, mentre i volatili sono più o meno sempre gli stessi. Quindi sarà la volta delle boe, che dovrai eliminare sempre se vuoi terminare il gioco.

Anche in questo caso apparirà un numero magico che ti permetterà di giocare alla prossima puntata ma ti diciamo fin d'ora che il Natale ci ha talmente toccati che il codice non sarà necessario!



COLORI (48K)

Tutti sanno che il nostro povero Specy ha soltanto otto colori, che non possono neanche essere miscelati a piacere per la nota limitazione degli attributi. Certamente ti sarà capitato di imprecare per l'esiguità delle palette del tuo computer, e per questo ti proponiamo un'interessante utility che permette di avere ben 64 colori! Sì, hai letto bene, sono proprio 64... In realtà il programmino usa un piccolo truccetto, ma la schermata dimostrativa sembra proprio avere tutti quei colori. Per usare uno di questi "nuovi" colori devi attenerti ai codici di carta ed inchiestro che appaiono sul video, dopo la tua precedente richiesta. In pratica la sintassi è sempre la stessa. Ad esempio:

PRINT INK 4;PAPER 5;"CODICE GRAFICO A"

In questa maniera si riesce ad ottenere una piccola griglia (grazie alla forma del carattere grafico A definito dal programma) nella quale si alternano il colore della carta e quello dell'inchiostro; ovvero, una fila di pixel è di un colore, la successiva di un altro e così via. Se vuoi lo sfondo dello schermo dipinto da uno di questi colori, basta fare un piccolo loop come questo:

FOR T=0 TO 704

PRINT PAPER a;INK b;"A":NEXT T dove a e b sono i codici del colore ed al posto della A si deve digitare il codice grafico A (caps shift + 9, quindi batti la A). L'unica cosa che devi portare nei tuoi programmi, per implementare questi colori, è il carattere grafico A, mentre per il resto devi segnarti da qualche parte tutte le varie combinazioni.



TITOLI (48K)

Un'eccezionale utility per creare titoli ed effetti video a volontà: nei tuoi programmi potrai creare presentazioni mozzafiato inserendo tutti i codici necessari nelle linee basic precedute dall'istruzione REM. Per capire il funzionamento di tutte le opzioni è consigliabile andare a vedere il nostro Demo e le relative istruzioni. Ecco un rapido riassunto dei codici, dove la lettera minuscola <n> sta per numero (1,2,3 etc.) variabile.

Cnn = codice del colore ottenuto con il solito metodo descritto sul manuale dello Spectrum.

Tn = numero del font da usare, da 1 a 6.

AF = setta il flash.

AB = setta il bright.

Bn = colore del bordo.

En = tipo di cornice da disegnare nella finestra.

nP = secondi di pausa.

n^C = numero cicli di colore.

nSd = numero di linee da scrollare nella direzione d che può essere l per sinistra, r per destra, d per giù.

F = cls.

Wxyyzvv = definisce una finestra alla riga xx, colonna zz di altezza yy e larghezza vv. **IMPORTANTE:** è necessario aggiungere lo zero ai numeri minori di 10; es: W01041014.

Tutti i comandi devono essere separati dal punto e virgola (;) altrimenti il programma non interpreterà più i codici.

Le scritte possono essere stampate in due modi differenti: da destra verso sinistra se sono precedute dal segno "<", normalmente se dal segno "=".

Per uscire dalla routine basta tenere premuta la X per qualche secondo. È ovvio che i migliori risultati si ottengono dopo ripetute prove, perciò non disperarti se all'inizio il programma sembra un po' complicato. ■



Natale BytExpress

Se vuoi ricevere il pacco
invia il bollino a:

**BytExpress-C.so V. Emanuele 5
20122 MILANO.**

Pagamento in contrassegno
con spese postali a tuo carico.



PACCO LOAD

5 GIOCHI
(a scelta dal catalogo)



1 JOYSTICK

L. 90mila

